

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sulap merupakan suatu seni pertunjukan yang diminati sebagian besar masyarakat di dunia, karena pada penyajiannya sulap dapat membuat heran penontonnya akan rahasia dibalik penyajiannya. Ada banyak macam permainan sulap seperti : mentalist, classic magic, illusionist, hipnotis, fakir, escapology, cardician, mathemagic, pick pocket dll. Tetapi berdasarkan jumlah penonton dan tempat pertunjukan, seni sulap itu dapat dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu : sulap yang ditonton dari jarak dekat *Close Up Magic* dan sulap untuk konsumsi panggung *stage/parlor* (Maxi, 2009 : 3).

Pada perkembangannya di masa sekarang ini sulap atau permainan sulap adalah hal yang tidak asing lagi dan sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Sulap bukan hal yang ditakuti lagi karena sulap bukan sihir tetapi kelihaian tangan, manipulasi, hasil kerja dari suatu perlengkapan, peralatan atau efek yang timbul dari suatu reaksi kimia dan bisa dijelaskan secara ilmiah sehingga ini adalah ilmu yang bisa dipelajari oleh siapa saja. Menurut *Harry Houdini*, pesulap AS : “Sulap bukan sekedar tipuan mata, aksi pertunjukan sulap sudah jauh berkembang begitu rupa, bahkan

melibatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, buang jauh-jauh pikiran anda bahwa semua ini adalah ghaib, ilmu hitam atau sebangsanya”.

Sulap juga mulai berkembang luas di Indonesia terbukti dengan banyaknya sekolah-sekolah sulap yang didirikan dan juga komunitas-komunitas sulap yang hampir ada di setiap kota di Indonesia, seperti ; sekolah sulap *Demian Magic Academy* di kota Surabaya Jawa timur, komunitas sulap *Semarang Magic Community* di kota Semarang Jawa tengah, komunitas sulap *Solo Magic Community* di kota Solo dan masih banyak lagi. Dari sinilah fungsi sulap tidak lagi hanya sebagai permainan untuk menghibur tetapi juga harus memasukkan nilai edukasi sains, seni dan ketrampilan di dalam setiap permainannya. Karena pada dasarnya sulap adalah penerapan dari gabungan berbagai macam disiplin ilmu yang ada misal ; ilmu fisika, matematika, kimia, biologi, psikologi dll.

Di dalam permainan sulap, seorang pesulap harus mampu membuat tema yang menarik dan memainkan trik yang bagus sesuai dengan tema. Di sinilah pesulap harus selalu memasukkan nilai edukasi sains dan ketrampilan di dalam trik-trik permainan sulapnya, maksudnya trik permainan sulapnya harus selalu bisa di jelaskan secara ilmiah karena sulap itu 95% adalah ilmu sedangkan triknya hanya 5%. Misalnya ; a) *Close up magic*, alat yang di gunakan adalah sapu tangan, uang kertas, koin, pensil, kartu, buku, kertas. Trik sulapnya, menggunakan prinsip-prinsip ilmu fisika dan kimia. b) *Mentalism*, untuk memprediksi, mengubah, menggerakkan suatu benda menggunakan prinsip matematika, fisika, kimia, psikologi c). *Mathemagic*, adalah kombinasi

mentalist dengan matematika, aliran ini sangat berhubungan sekali dengan angka, permainan aliran ini seperti menghitung cepat, menebak tanggal lahir dengan kombinasi angka dan memprediksi hitungan angka dari penonton. d). *Hight tech ilusionist*, permainan sulap dengan teknologi canggih, biasanya menggunakan benda yang berhubungan dengan teknologi, seperti : TV Plasma, Gadget e). *Cardician*, permainan sulap yang identik dengan kecepatan tangan, dan hanya fokus menggunakan kartu remi.

Dari semua fakta-fakta di atas tetapi pada kenyataannya banyak pesulap yang belum memasukkan nilai edukasi baik sains, seni maupun ketrampilan ini dengan baik dalam setiap trik permainan sulapnya, karena kurangnya manajemen nilai – nilai pendidikan dalam permainan sulap yang baik sehingga permainan sulapnya tidak sesuai sasaran atau salah sasaran. Padahal nilai berhubungan erat dengan sikap dalam arti bahwa nilai dapat di gunakan sebagai suatu cara mengorganisasi sejumlah sikap dan para pesulap harus selalu memasukkan dalam setiap trik pada permainan sulapnya untuk membuat permainan sulapnya lebih menarik dan mempunyai pesan mendidik bagi penontonnya. Pertunjukan yang baik adalah salah satu bagian terpenting untuk seorang pesulap, kuasailah seluruh panggung, hiburilah penonton, buatlah penonton kagum dan terheran – heran (Jane bull, 2007 : 4).

Dari seringnya melihat pertunjukan sulap dan penulis mempunyai teman-teman di komunitas sulap kota Solo dan dari permasalahan kurangnya pemahaman dari para pesulap di atas itulah yang membuat penulis kemudian tertarik melakukan sebuah penelitian studi kasus tentang pengelolaan nilai

edukasi (pendidikan) dalam permainan sulap pada sebuah komunitas sulap di kota Solo, Jawa tengah bernama *Solo Magic Community* (Solmac). Dari sinilah penulis mengambil judul tesis “PENGELOLAAN NILAI – NILAI PENDIDIKAN PADA PERMAINAN SULAP (Sebuah Studi Kasus Pada *Solo Magic Community*, Komunitas Sulap Kota Solo)”.

B. Rumusan Masalah

Berpijak dari latar belakang masalah yang di paparkan di atas, maka masalah penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengelolaan nilai - nilai pendidikan sains dalam permainan sulap di *Solo Magic Community* ?
2. Bagaimanakah pengelolaan nilai - nilai pendidikan seni dalam permainan sulap di *Solo Magic Community* ?
3. Bagaimanakah pengelolaan nilai – nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap di *Solo Magic Community* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat penulis ketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pengelolaan nilai - nilai pendidikan sains dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.
2. Untuk mendeskripsikan pengelolaan nilai - nilai pendidikan seni dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.
3. Untuk mendeskripsikan pengelolaan nilai – nilai pendidikan ketrampilan dalam permainan sulap di *Solo Magic Community*.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini sekurang-kurangnya berguna bagi :

1. Bidang keilmuan

Di harapkan dapat memberikan kontribusi, wawasan dan khazanah pemikiran dalam berbagai bidang pendidikan dan pengajaran.

2. Bidang pendidikan

Di harapkan dapat menjadi bahan acuan dalam proses pendidikan dan pengajaran khususnya di manajemen pendidikan.

3. Diri pribadi

Semoga dapat menumbuhkan pengetahuan serta pemahaman yang lebih baik terhadap manajemen nilai pendidikan.